

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang ditandai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin cepat membuat kalangan pendidik harus membuat inovasi dalam proses pembelajaran agar pembelajaran relevan dengan perkembangan tersebut. Kemajuan teknologi yang semakin pesat sekarang ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya, terutama dalam bidang pendidikan. Tuntutan tersebut membuat dunia pendidikan harus selalu mengikuti perkembangan teknologi sebagai usaha peningkatan mutu pendidikan, khususnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin pesat ini memunculkan suatu inovasi baru dalam dunia pendidikan dari pendidikan yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih modern, dari *teacher centered* menuju *student centered*.

Salah satu inovasi yang dihasilkan dari perkembangan teknologi dan komunikasi dalam proses pembelajaran adalah dengan adanya media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah membelajarkan dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku pembelajaran tersebut terkait dengan bahan pembelajaran, suasana belajar, sumber belajar dan media pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, norma, agama, sikap dan keterampilan.

Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, menyatakan :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Dari uraian di atas jelas bahwa pendidikan di Indonesia adalah usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan memiliki peranan yang

penting salah satunya adalah untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era globalisasi.

Menurut Gagne, “Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman” Dahar (1996, hlm. 11). Dalam suatu lembaga pendidikan peningkatan hasil belajar yang di peroleh oleh siswa merupakan suatu keberhasilan dalam proses belajar-mengajar.

Dalam hal ini guru sebagai fasilitator pembelajaran sangat berperan dalam pembelajaran terutama pengelolaan kelas, supaya tujuan pembelajaran berhasil sesuai dengan yang diharapkan. Guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang baik serta menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga siswa mempunyai minat dan motivasi dalam belajar. Apabila siswa mempunyai minat dan motivasi yang besar dalam belajar, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada aspek kognitif.

Peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif ini seharusnya dapat dilihat di semua jenis mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, dimana salah satunya adalah mata pelajaran IPA. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006, hlm. 484) mata pelajaran IPA bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs .

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar secara kognitif, siswa dituntut untuk mampu mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, serta dapat mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.

Fakta di lapangan ditemukan kenyataan bahwa mata pelajaran ini memiliki permasalahan tersendiri. Suluk (2013) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa :

Proses pembelajaran sampai saat ini masih memiliki banyak permasalahan. Banyak faktor yang memengaruhi keaktifan dan hasil belajar siswa di kelas. Ketidaktertarikan pada mata pelajaran, siswa yang merasa cepat bosan karena metode pembelajaran yang kurang menarik, partisipasi siswa yang kurang dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran dan tidak adanya variasi dalam penyampaian materi pembelajaran. Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut guru dapat menggunakan metode dan model pembelajaran yang dapat dipadukan dengan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Dilansir dari Batararayamedia (2012) bahwa tidak adanya media pembelajaran yang memadai untuk menjelaskan konsep di luar praktikum dan observasi, sehingga murid kesulitan memahami konsep materi pelajaran. Selain itu, materi pelajaran yang diserap murid masuk dalam ingatan jangka pendek (*short time memory*).

Berdasarkan hasil wawancara studi pendahuluan yang peneliti lakukan selama ini di SMP Negeri 9 Bandung mengenai proses pembelajaran IPA di kelas VII, pelaksanaan pembelajaran IPA masih memiliki banyak kekurangan antara lain pembelajaran IPA masih kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor dalam pembelajaran IPA di kelas, pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan tanya jawab, kegiatannya lebih berpusat pada guru. Proses pembelajaran yang hanya menyampaikan pesan pengetahuan, sementara siswa cenderung hanya sebagai penerima pengetahuan dengan cara mencatat, mendengar dan menghafal, serta berlatih mengerjakan soal yang disampaikan oleh guru. Siswa seharusnya lebih aktif dalam proses pembelajaran IPA tetapi ternyata lebih banyak diam dan mendengarkan. Siswa yang pasif tidak terbiasa membangun pengetahuan kognitifnya melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Siswa menjadi kurang memahami pembelajaran yang diberikan sehingga siswa tidak bisa mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Akibat dari kondisi pembelajaran tersebut menyebabkan rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap konsep-konsep materi IPA khususnya materi mengenai

manusia dengan lingkungan. Dari hasil ulangan formatip menunjukan bahwa masih ada sebagian siswa yang kurang dari kriteria ketuntasan minimum (KKM) untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yaitu sebesar 75. Hal tersebut menunjukan bahwa hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP 9 Bandung belum maksimal.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya model dan media pembelajaran yang menyenangkan serta dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, agar proses pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centered*). Dalam proses pembelajaran siswa jangan hanya menerima pengetahuan atau materi pembelajaran secara pasif dari guru, tetapi harus berperan aktif karena pengetahuan seharusnya dibentuk oleh siswa yang aktif seperti apa yang dilakukan, ditemukan, dan dipelajari sehingga menjadi pengetahuan yang baru.

Salah satu model yang tepat menurut peneliti yaitu menggunakan model tutorial berbasis komputer dalam pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPA materi manusia dengan lingkungan. Model tutorial berbasis komputer dalam pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang menggunakan suatu permasalahan di dalam kehidupan sehari-hari untuk diidentifikasi dan dipecahkan, tidak hanya terpusat pada penguasaan materi. Dijelaskan pula oleh Rusman (2012, hlm. 230) “pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah berkaitan dengan penggunaan intelegensi dari dalam diri individu yang berada dalam sebuah kelompok orang, atau lingkungan untuk memecahkan masalah yang bermakna, relevan dan kontekstual.”

Kegiatan proses belajarnya berupa kelompok-kelompok kecil siswa yang bekerja sama memecahkan sesuatu masalah yang telah disepakati oleh guru dan siswa dengan menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah yang di kemas dalam sebuah pembelajaran berbasis komputer Model Tutorial.

Penggunaan model tutorial berbasis komputer dalam pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka peneliti menjadi tertarik untuk mengetahui bagaimana jika metode pembelajaran ini diterapkan pada siswa kelas

VII untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, sehingga pada akhirnya peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Model Tutorial Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajara IPA”.

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka secara umum, masalah yang akan dikaji adalah: “ Bagaimana Pengaruh Penggunaan Model Tutorial Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajara IPA?”

Adapun permasalahan yang diangkat oleh penulis secara khusus dirumuskan dalam sub-sub masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan model tutorial berbasis komputer dalam pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa aspek pengetahuan pada mata pelajaran IPA ?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan model tutorial berbasis komputer dalam pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa aspek pemahaman pada mata pelajaran IPA ?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan model tutorial berbasis komputer dalam pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa aspek aplikasi pada mata pelajaran IPA ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Model Tutorial Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPA.

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis pengaruh penggunaan model tutorial berbasis komputer dalam pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa aspek pengetahuan pada mata pelajaran IPA,
2. Menganalisis pengaruh penggunaan model tutorial berbasis komputer dalam pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar kognitifsiswa aspek pemahaman pada mata pelajaran IPA,

3. Menganalisis pengaruh penggunaan model tutorial berbasis komputer dalam pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa aspek aplikasi pada mata pelajaran IPA.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPA khususnya di Sekolah Menengah Pertama. Penulis berharap penelitian ini bermanfaat baik secara teoretis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi mengenai penggunaan model tutorial berbasis komputer dalam pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian terhadap aspek lainnya yang lebih luas lagi.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat penelitian ini antara lain :

a. Manfaat bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa (aspek pengetahuan, aspek pemahaman serta aspek aplikasi) dalam proses belajar IPA.

b. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini memberi masukan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran berbasis komputer dalam pembelajaran berbasis masalah karena dalam model pembelajaran ini tugas guru adalah membantu para siswa merumuskan tugas-tugas dan bukan menyajikan tugas-tugas pelajaran.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini mengacu pada pedoman karya tulis ilmiah UPI dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan merupakan pemaparan mengenai latar belakang permasalahan yang akan peneliti lakukan, dalam Bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.

BAB II Landasan Teoretis berisi landasan teori yang sesuai dengan judul yang peneliti lakukan. Bagian ini adalah hal yang terpenting. Melalui Landasan Teori peneliti dapat menguji teori-teori yang dapat membuktikan kebenaran dari teori sebelumnya.

BAB III Metode Penelitian berisi tentang tahapan prosedural dalam melakukan alur penelitian, mencakup desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

BAB IV Pembahasan mengenai hasil penelitian yang dijelaskan secara deskriptif berdasarkan hasil pengolahan data dan melakukan pengaitan dengan kajian pustaka yang relevan dengan penelitian.

BAB V Simpulan dan saran berisi hasil ringkasan dari keseluruhan penelitian menjadi suatu pernyataan hasil penelitian, serta untuk menjawab rumusan masalah yang dipaparkan oleh peneliti.